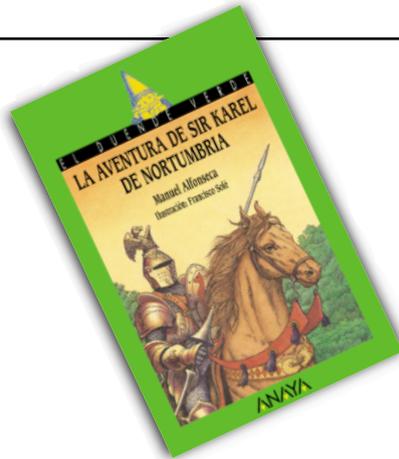




E L D U E N D E V E R D E

LA AVENTURA DE SIR KAREL DE NORTUMBRIA

Manuel
Alfonseca



Ilustraciones de
Francisco Solé



© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2002
El Duende Verde

Trabajo realizado por: Mario Tormo y Olivia Pérez

Coordinadora del proyecto: Isabel Morueco

Director editorial: Antonio Ventura

Directora de la colección: Norma Sturniolo

www.anayainfantilyjuvenil.com



1 INTRODUCCIÓN

Esta novela representa un buen ejemplo del intento de acercar literatura clásica a los más jóvenes. Por una parte, en el terreno del lenguaje, que recrea el tono de las gestas del ciclo artúrico; pero también por su temática, ya que a través de hechos y personajes legendarios nos introduce de lleno en las novelas de caballería. Su mayor particularidad consiste en la incorporación de un personaje contemporáneo en la trama y el ambiente de una novela de caballería, y es una buena excusa para enfrentar ese mundo de los caballeros y sus prácticas a la comprensión del joven lector actual, que podríamos identificar con el protagonista de la obra; pero tal vez el mayor reto se encuentra en la aceptación y comprensión, por parte del personaje, de ciertos valores que los propios caballeros defienden con tal entusiasmo que ponen en peligro su vida. Ahí precisamente es donde encontramos el reto lanzado por su autor.

2 COMENTARIO

La aventura de Karel de Nortumbria nos permite adentrarnos en un mundo legendario, un período histórico oscuro y fascinante para el protagonista, Carlos, y para todos en general, ya que accedemos

a él a través de la literatura y sus leyendas quiméricas.

Para Carlos, esas leyendas saltan a su realidad: penetra en el mundo de los caballeros de un modo circunstancial, y eso nos pone sobre aviso de un detalle importante en la historia: el Destino será quien vaya marcando sus pasos, cruzándose con él en el momento y lugar adecuados para su aventura. Así, accede al mundo de los Caballeros de la Mesa Redonda a través de un bosque cercano a su hogar, lugar misterioso que supone la entrada a un universo paralelo en donde se desarrollan acontecimientos enigmáticos.

En cuanto a las fuentes, el autor dice que se ha inspirado en la versión del anónimo del siglo XIII *Queste del Saint Graal*, pero también recoge la herencia de Mark Twain en *Un yanqui en la corte del rey Arturo*, pues traslada un personaje contemporáneo a la época medieval, a un ambiente que ha llamado la atención de muchas generaciones debido al mito que supone la Mesa Redonda: los mejores caballeros de la cristiandad, en un clima igualitario, se prestan a la búsqueda de la verdad y de la inmortalidad.

De entre todos los aspectos de la obra, destaca de un modo especial la evolución sufrida por Carlos a lo largo de la historia. Tras caer en la soberbia de creerse el mejor caballero del mundo, cae en tentaciones, como la avaricia, que casi le llevan a la muerte después de enfrentarse al caballero negro. Pero afortunadamente



encuentra un buen ejemplo en el caballero Galahad, que le salva la vida, y ello le permite recapacitar y enderezar su camino en ocasiones posteriores.

3 VALORES

- ❑ **La prudencia** aparece como freno del ímpetu juvenil, que a veces no se detiene a calibrar los pros y los contras de los actos. El comportamiento compulsivo y las bravatas propias de la edad se suelen pagar caros, nos dicen estas páginas, y la imprudencia de no saber decir «no» a tiempo puede llevar a serios problemas.
- ❑ **La valentía** es el rasgo distintivo de los caballeros y de Sir Karel, que se enfrentan a los hermanos que esclavizan a vasallos y doncellas dentro del castillo. Así, su valeroso comportamiento resuelve una situación de absoluta injusticia. Este hecho nos recuerda que, si en nuestra época gozamos de numerosos derechos es, sin lugar a dudas, gracias a personas que se jugaron la vida para obtener aquello que actualmente disfrutamos todos nosotros.
- ❑ **El tesón** que muestran los caballeros en su afán por dar con el Santo Grial responde a su fe en él y en el convencimiento de su misión. Tal vez debido a ello, su empeño en la búsqueda no deja impasible a nadie.
- ❑ **La honestidad** es otro de los rasgos más representativos de los caballeros de esta y cualquier novela de caballerías. Sus intenciones a la hora de enfrentarse a los peligros y aventuras no albergan en ningún caso intereses personales ni egoístas. Simplemente realizan sus hazañas llevados por la nobleza de su corazón y la adhesión a unos principios por los que arriesgarían su vida en cualquier circunstancia.
- ❑ **El afán de superación** que experimenta Carlos es tal vez uno de los valores de los que se puede extraer una mayor enseñanza en esta novela. El muchacho cae en la cuenta, y así lo manifiesta en diversas ocasiones, de que puede ser mejor persona de lo que es, de que puede fomentar distintas facetas de su personalidad y crecer como persona. Y para lograrlo echa mano de su amor propio en un intento loable por alcanzar la esencia de caballero que atesora en su interior.



SIR KAREL DE NORTUMBRIA

A C T I V I D A D E S

ANTES

DE LA LECTURA

¿QUÉ OPINÁIS DE LOS CABALLEROS ANDANTES?

Todos conocemos novelas o películas protagonizadas por caballeros medievales; por ejemplo, *Ivanhoe*, *Ricardo Corazón de León*, *Los caballeros de la Tabla Redonda*, *Un yanqui en la corte del rey Arturo...*

Quizá algunos alumnos recuerden fragmentos de ellas y se animen a comentar ante todos sus hechos más representativos de un modo espontáneo y fluido.

A continuación, realizaremos la encuesta, «bombardeándoles» con las siguientes preguntas a modo de maratón, para convertirlo en un juego dinámico y divertido.

Les pediremos que contesten en voz alta, según se les vayan ocurriendo las respuestas, e iremos anotando en la pizarra aquellas que sean válidas (no serán necesarias más de tres o cuatro intervenciones sobre cada cuestión antes de pasar a la siguiente):

- ¿Dónde residían los caballeros andantes?
- ¿Por qué recibieron este nombre?
- ¿Cuáles eran las armas con las que contaban?

- ¿Quién les nombraba caballeros, y cuál era la forma de hacerlo?
- ¿Alguien sabe algo sobre la ceremonia de proclamación?
- ¿Por qué retaban a sus adversarios?
- ¿Recordáis el nombre de algún caballero famoso?

Una vez reunidas todas las respuestas, compondremos el perfil de un caballero. Ahora sí podemos decir que estamos preparados para abordar la novela y tenemos nociones sobre el tema del que tratará.

HISTORIA Y LEYENDAS

A menudo, los hechos históricos que han calado en la memoria de los pueblos provienen de relatos conservados por la tradición oral. Pero eso supone un largo proceso que se transmite de boca en boca en el que no solo se van deformando los acontecimientos acaecidos, sino que se van dotando de relevancia los matices que más interesan en cada momento, al gusto de quien ostente el poder. Eso desencadena que en muchas ocasiones se pierda totalmente la esencia que los vio nacer. De este proceso tan delicado y complicado, nacen las leyendas.

Con estos conceptos intentaremos explicar las diferencias entre leyenda e historia. Y para ilustrarlos, pondremos un ejemplo como el siguiente:

- Historia: dos ricos caballeros, el del escudo rojo y el del escudo negro, rivalizan por unas tierras muy codiciadas;



para intentar hacerse con ellas, ambos se enfrentan en un combate cuerpo a cuerpo. Gana el del escudo rojo, y se convierte en señor de todos los dominios.

□ Leyenda: el Caballero Rojo era noble y bondadoso, y un día decidió enfrentarse al Ogro Negro, ruin y malvado, que tenía atemorizados a los habitantes de sus tierras, porque cuando se enfadaba se convertía en un dragón de siete cabezas que devoraba niños. Pero el Caballero Rojo, muy astuto, se enfrentó a él cuando dormía, y consiguió vencerle. Desde entonces todos los habitantes de aquella región viven tranquilos y agradecidos al Caballero, al que nombraron señor de todos aquellos dominios, y que desde entonces les protegió contra todos los peligros.

Para comprobar que los alumnos han comprendido la diferencia, pasaremos a la segunda parte de nuestra actividad.

Se trata de crear, paso a paso, los acontecimientos que forman una leyenda, pero que para cada alumno será distinta y única. Para ello les iremos proponiendo una serie de sucesos que ellos se encargarán de adornar, eligiendo entre las múltiples posibilidades que se les ocurran para sustituir los huecos dejados por los puntos suspensivos:

«Había una vez un caballero muy... llamado... Un buen día, se fue a recorrer el mundo en busca de aventuras. Por el camino se encontró con..., que le propuso... El caballero no era cobarde, y aceptó. Pero a continuación... Aquella era

una aventura muy peligrosa, pero tenía que ayudar a... Nunca se había enfrentado a... y no sabía cómo hacerlo, pero se le apareció... y le dio..., que le ayudaría en su misión. Decidido, siguió su camino hasta llegar a..., donde se encontró con... Aquello complicaba las cosas, porque... Pero de repente, recordó lo que le había dado... y...».

A partir de este punto, tendrán que inventar el final que les apetezca. Una vez concluida su breve leyenda, varios de ellos la leerán ante sus compañeros.

ELIGE UN MOMENTO HISTÓRICO

Ahora que ya hemos entrado en materia sobre caballeros y leyendas, es el momento de arriesgarnos con nuestras propias creaciones.

Seguro que en alguna ocasión hemos llegado a soñar que vivíamos las aventuras de un personaje del pasado, o hemos imitado los gestos de nuestro héroe favorito al salir del cine.

En general, nuestra fascinación por los hechos ocurridos en el pasado se debe a sus escenarios y modos de vida distintos al nuestro de todos los días, y aunque tengamos muchos datos y teorías históricas sobre los tiempos pasados, no sabemos a ciencia cierta y con detalle qué cosas hacían las personas de otras épocas, y eso espolea nuestra curiosidad.

Por ello pediremos a los alumnos que confeccionen su propia aventura y se adentren en los laberintos de la historia: Primero elegirán la época y el lugar geo-



gráfico en el que quieren ubicar los hechos; a continuación, el personaje que desean encarnar, porque en esta ocasión cada uno se convertirá en protagonista de su relato. Para ello tendrán que determinar sus características, y las aventuras que van a correr. Pero en esta ocasión, son ellos mismos los que están inmersos en la historia; por tanto: ¿qué cosas cambiarían?, ¿cómo actuarían?, ¿cómo termina la historia?

Para hacer más amena la actividad, podemos sugerirles que formen grupos de cuatro o cinco, y entre todos decidan el protagonista y los hechos, eligiendo cada uno un personaje para encarnar dentro de la historia. Cuando hayan tramado el guión de su aventura, pueden escenificarla ante toda la clase.

DESPUÉS

DE LA LECTURA

CUANDO APRENDEMOS, ¿CAMBIAMOS?

En este momento, mientras escribo esto, todo aquello me parece lejano y bárbaro, incomprensible, pero tal vez se debe a que ahora me encuentro en un mundo diferente, y las cosas que experimenté en el otro lugar, aunque reales, tienden por la lejanía a adquirir las cualidades borrosas e imprecisas de un sueño.

También aquí encontraré dilemas, tendré que tomar decisiones, de mi comporta-

miento y de mis obras dependerá la felicidad de los demás. También aquí tendré que preguntarme una y otra vez: ¿qué haría Galahad en mi lugar?

Estos pasajes exponen la transformación que está sufriendo el protagonista de *Sir Karel de Nortumbria* y cómo la percibe él desde su interior.

Pero para que resulte más sencillo comprenderlos, haremos memoria y entre todos iremos mencionando los diversos acontecimientos por los que pasa en la historia, y la huella que dejan en él; cada cual irá saliendo a la pizarra para anotar el hecho que haya sugerido, y cuando ya los tengamos todos, los ordenaremos cronológicamente y pasaremos revista a sus distintos rasgos y a las consecuencias que se desprenden de ellos: soberbia, envidia, paciencia e impaciencia, nobleza y, sobre todo, pureza de sus sentimientos.

Cuando atraviesa la puerta secreta del bosque de regreso a su mundo, en su mente se agolpan multitud de pensamientos, pero en resumen se trata de que ese salto en el tiempo le ha convertido en un auténtico caballero.

¿Cómo era antes Carlos y cómo es después de pasar por el bosque y correr sus aventuras? ¿En qué se parecen Carlos y Sir Karel, y en qué se diferencian?

Seguro que más de uno se siente identificado con alguna de las sensaciones por las que pasa Carlos: extraño, cambiando... En resumidas cuentas, Carlos se da cuenta de que está creciendo.



Basándonos en el ejemplo del personaje, propondremos a los alumnos que recuerden un acontecimiento que les haya marcado en su evolución, haciéndoles sentirse diferentes o actuar de un modo distinto a como lo hacían antes, una experiencia dentro del marco del amor, la religión, los estudios, el deporte, el paso de la niñez a la adolescencia...

Una vez redactado brevemente, pediremos voluntarios para que mencionen su caso. Y si no se atreven con algo personal, pueden intentarlo con un suceso que le haya ocurrido a alguien que conozcan, o incluso que extraigan de una historia o película que les haya gustado especialmente.

EN MITAD DE UN LUGAR TENEBROSO

En un punto de la historia, Sir Karel llega a un lugar terrible, un espacio sin salida: el Valle de las Tinieblas (págs. 75-77).

Propondremos a los alumnos que repasen esta parte de la novela y traten de describirla, con sus propias palabras o con un dibujo. ¿Cómo ven ellos ese escenario? Posiblemente la imaginación de unos y otros lo enriquezca con detalles interesantes.

Una vez que plasmen los detalles básicos de este enclave, intentaremos trasladarlo a nuestra realidad. Para ello les propondremos que lo relacionen con algún espacio natural que recuerden y que conozcan, bien por fotografías o imágenes, o bien porque hayan estado allí.

Una vez elegido el «lugar tenebroso», pasaremos a imaginar que somos noso-

tros los protagonistas atrapados allí; pero a diferencia de Sir Karel, no contamos con ayudas milagrosas para salvarnos (como la balsa que ve aparecer él).

¿Cómo continuaría nuestra peripecia sin contar con este elemento de ayuda?

A partir de este punto, propondremos dos soluciones, a medio camino de la que salva a Sir Karel:

□ La mitad de la clase imaginará que la aventura transcurre dentro de un episodio de dibujos animados, con las consiguientes concesiones a la fantasía.

□ La otra mitad optará por una versión para película de aventuras, con todos los recursos que deseen, pero procurando que resulte lo más verosímil posible.

Si quieren, pueden reunirse por parejas para hacer más dinámica y rápida su invención.

Tirando del hilo, cada cual desarrollará su propia estrategia para escapar, echando mano de una técnica para solucionar el problema:

Inventos de última tecnología, personajes de todo tipo, y por supuesto técnicas que en los tiempos medievales no se estilaban.

Cuando nuestros alumnos hayan dado con la solución que más les convenza, les pediremos que tomen unos breves apuntes, o hagan un boceto de la situación, para luego poder detallarlo ante sus compañeros.

Por último, se irán alternando las soluciones aportadas por el grupo de los «dibujos» y el grupo de las «aventuras».